

P-Seminar im Fach Mathematik

Lehrkraft: StRin Karina Hetterich**Leitfach:** Mathematik**Projektthema:***„Spiel, Spaß und Spannung“*

Bewertung, Entwicklung und Erprobung von Gesellschaftsspielen

Inhalte und Methoden der allgemeinen Studien- und Berufsorientierung:*Assessmentcenter-Training bei Herrn Merz (AOK)**Hochschulinformationstage (HIT) - Würzburg**Vortrag zu Alternativen zum Studium (Auslandsaufenthalt, Bufdi, FSJ, etc.)**Einführung in das Recherche-System der Agentur für Arbeit (Hr. Fandrich, SW)***Zielsetzung des Projekts, Begründung des Themas:**

Spielen bereitet einerseits Spaß und Freude, schult andererseits auch die Frustrationstoleranz. Es fördert die Kreativität, Phantasie sowie das Problemlösen. Spielen ermöglicht somit die Entfaltung von persönlichen Fähigkeiten. Gesellschaftsspiele fordern zudem die Kommunikation zwischen Menschen und bieten die Möglichkeit seine eigene Persönlichkeit und die des anderen zu entdecken.

Kurz gesagt:

»Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.«

(Jacques-Yves Cousteau)

In diesem Seminar soll sich alles um das „Zocken“ und „Taktieren“ drehen.

Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler zunächst verschiedene Spiele praktisch kennen, um Spieltypen zu unterscheiden sowie Spielregeln und Strategien zu analysieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen selbst Spiele vorstellen und diese bewerten.

Allerdings sollen nicht nur Wahrscheinlichkeiten und Strategien untersucht werden, sondern im weiteren Verlauf auch die Entwicklung von Spielen im Vordergrund stehen. Dabei soll der Versuch unternommen werden, ein Spiel selbst zu entwerfen, gestalten und dieses erproben. Je nach Interesse und Fähigkeiten der Teilnehmer können hier Ergebnisse von unterschiedlichem Umfang entstehen. Die Entwicklung, Erstellung und Erprobung von Gesellschaftsspielen ist eine anwendungsbezogene Projektarbeit, die vielfältige Möglichkeiten bietet mit externen Partnern zusammenzuarbeiten und somit zahlreiche Einblicke in unterschiedliche Berufsfelder ermöglicht.

Externe Partner, die möglicherweise beteiligt sind:

- Berufsberater
- Grafiker/Illustratoren
- Sponsoren
- Spielehersteller, Spielwarenmesse
- Kreisjugendring